Le Platon «paradoxal» de l'acteur. Pratiques de jeu, de mise en scène et d'entraînement d'une pensée en mouvement

Giampaolo Gotti

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/edl/3238>

DOI : 10.4000/edl.3238

ISSN : 2296-5084

Éditeur

Université de Lausanne

Édition imprimée

Date de publication : 24 septembre 2020

Pagination : 267-284

ISBN : 978-2-940331-74-1

ISSN : 0014-2026

Référence électronique

Giampaolo Gotti, « Le Platon «paradoxal» de l'acteur. Pratiques de jeu, de mise en scène et d'entraînement d'une pensée en mouvement », *Études de lettres* [En ligne], 313 | 2020, mis en ligne le 24 septembre 2021, consulté le 25 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/edl/3238> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/edl.3238>

LE PLATON « PARADOXAL » DE L'ACTEUR. PRATIQUES DE JEU, DE MISE EN SCÈNE ET D'ENTRAÎNEMENT D'UNE PENSÉE EN MOUVEMENT

Cette contribution rend compte d'une pratique de théâtre liée à l'usage de dialogues platoniciens dans la formation de l'acteur. À l'Accademia Teatro Dimitri (Tessin) où je travaille depuis quatre ans, cette méthode est insérée dans le cursus de *Bachelor in Physical Theatre*. L'objectif d'une telle formation est, entre autres, la création d'acteurs polymorphes, en mesure de gérer une ligne d'action verbale de façon autonome par rapport aux nombreuses et différentes possibilités qu'offre la ligne d'action physique. Bien que le travail sur Platon soit envisagé dans ce contexte comme un laboratoire pédagogique sans aucun objectif de production, il en sort parfois un matériau sous forme de spectacle¹. Cette contribution concerne donc la question du jeu d'acteur (*acting*) et de son entraînement (*training*), mais aussi la mise en scène de textes conceptuels (*directing*).

1. Acting (*une dramaturgie de l'acteur*)

Le travail de l'acteur sur l'œuvre de Platon est un paradoxe puisqu'il représente une sorte d'antithèse au *Travail de l'acteur sur lui-même* et au *Travail de l'acteur sur le personnage*, ces deux textes fondateurs du

1. Par exemple *Third Hand Socrates* présenté dans le cadre de *900 Presente*, Festival de SupsiArts en avril 2019 à l'Auditorio RSI de Lugano. Il s'agit d'une coréalisation entre l'Accademia Dimitri, le Conservatoire de la Suisse italienne et le Département de l'Environnement, Construction et Design de l'Université de Lugano (<<http://accademiadimitri.ch/performances.php?show=torna-supsi-arts-con-lo-spettacolo-third-hand-socrates&lang=en>> [7 avril 2020]; <<https://www.youtube.com/watch?v=v9bIGWjy4M8&t=1999s>> [24 avril 2020]).

« dénommé système Stanislavski » – comme le définit avec beaucoup d'auto-ironie son auteur². Dans le travail appliqué à Platon, le jeu d'acteur n'est pas considéré comme une « identification » mais comme un jeu ; les acteurs ne produisent pas des « actions », comme on l'entend de manière traditionnelle, mais ils créent des « compositions » ; ce n'est pas le rôle qui dirige et gère l'acteur, mais l'acteur qui dirige et gère son rôle.

Les différences entre ces deux approches sont si radicales qu'on ne peut que les renvoyer dos à dos. Pourrait-il y avoir une opposition plus extrême ? Mais le paradoxe se situe justement en cela : le travail de l'acteur sur Platon, tout en modifiant profondément le contenu, observe scrupuleusement le système stanislavskien du jeu et de la dramaturgie de l'acteur.

1.1. La question

Depuis mes débuts dans le théâtre, ma question a toujours été la même : comment faire en sorte que le spectateur puisse vivre, pendant le temps du spectacle, une expérience capable de le transformer, un événement qui puisse le toucher profondément et durablement dans son existence. Cette recherche semble correspondre à un profond désir du public, même si celui-ci n'en est pas conscient, même à l'occasion d'une sortie au théâtre qui apparemment vise un simple divertissement.

Depuis que je suis metteur en scène, j'ai expérimenté différentes modalités pour créer un spectacle et rentrer en contact avec le public. En fin de compte, je suis convaincu que le spectateur n'est jamais touché par un spectacle s'il n'est pas touché par l'acteur. L'art du metteur en scène est, de la sorte, totalement subordonné à celui de l'acteur. Ceci

2. Il s'agit des premières œuvres de Stanislavski dont les conclusions ont été complètement renversées dans ses recherches de maturité, mais qui ont été mondialement diffusées grâce au nouveau contexte du cinéma américain. En effet, les approches du premier Stanislavski furent traduites et publiées de manière sommaire et abrégée sous le titre *An Actor Prepares* et *Building a Character*. Ces œuvres ont eu, hélas, l'exclusivité de l'auteur, ce qui a permis à la maison d'édition américaine, ainsi qu'à la traductrice, d'imposer leurs droits au monde entier jusqu'à nos jours. Les traductions françaises, publiées sous les titres *La formation de l'acteur* et *La construction du personnage* s'appuient sur ces premières traductions. Le texte italien de ces deux œuvres, auquel je fais référence, est en revanche la traduction de l'original russe. Cf. F. Ruffini, « Trasmettere l'esperienza », in *Stanislavskij*, p. 14-26, et la préface de F. Malcovati in K. Stanislavskij, *Il lavoro dell'attore su se stesso*.

représente, en un certain sens, le drame du metteur en scène : sa mise en scène peut être un chef-d'œuvre, mais si l'acteur n'est pas « vivant », s'il n'est qu'une petite roue de l'engrenage, le spectacle n'atteindra pas son effet. L'acteur à son tour subit un drame similaire. Il voudrait s'exprimer librement et avec intensité, mais l'obtention de ce résultat est subordonnée à une méthodologie en mesure d'organiser de manière rigoureuse son talent et ses qualités humaines et artistiques.

Ainsi, ces vingt dernières années, j'ai pensé qu'il était important de me pencher sur l'étude, la pratique et la recherche d'instruments de pédagogie de l'acteur, avant (et parfois au lieu) de créer des spectacles. J'ai estimé que cet investissement de temps et d'énergies au service du développement d'une auto-conscience de l'acteur allait permettre la réalisation du moment de théâtre comme événement existentiel pour le spectateur.

1.2. La rencontre avec Platon

Durant ces vingt années, certaines rencontres ont été fondamentales, entre autres celles avec deux personnalités de la scène russe et internationale, dans un premier temps Jurij Alschitz³, et ensuite Anatoli Vassiliev⁴, essentielles par la profondeur, la durée et l'originalité de leurs apports. Dans ce contexte, j'ai expérimenté d'abord en tant qu'acteur, puis en tant que metteur en scène, différents matériaux qui permettent à l'acteur d'atteindre la puissance et la vitalité qu'il se doit d'acquérir. Parmi les approches expérimentées, le *training* sur les dialogues de Platon s'est avéré être pour moi la découverte la plus efficace et de loin la plus productive. Elle m'a en plus permis d'affirmer une nouvelle conception de l'acteur.

Aujourd'hui encore, j'affirme que la pratique du dialogue platonicien est indispensable pour nourrir mes capacités d'acteur et de metteur en scène, et peut-être plus encore pour nourrir mes activités pédagogiques pratiquées dans des contextes territoriaux aussi différents que l'Europe, l'Afrique, l'Océan indien ou l'Amazonie. En effet, le dialogue platonicien est un élément étranger à l'acteur de n'importe quelle latitude et culture, parce qu'il résiste autant à l'application des instruments liés au réalisme

3. Cf. J. Alschitz, *Lavorare con il dialogo* et *Training forever!*

4. Cf. A. Vassiliev, *Sept ou huit leçons de théâtre* et *A un unico lettore*.

qu'à ceux propres au style épique. C'est d'ailleurs grâce à la difficulté de rendre vivant ce matériau que l'acteur se trouve dans de bonnes dispositions pour ensuite découvrir l'existence d'un autre rapport au rôle, avec de nouvelles règles de jeu et une structure dramatique différente.

1.3. L'échec de l'approche linéaire

Quand des professionnels du théâtre, des acteurs ou metteurs en scène, abordent un texte, peu importe lequel, ils savent qu'ils devront affronter son analyse afin de le transposer sur scène. Ils doivent « traduire » un texte littéraire – qu'il s'agisse de romans ou de pièces de théâtre – en actions scéniques. Au cours de sa longue pratique pédagogique et dans ses écrits, Maria Knebel, dernière élève puis collaboratrice de Stanislavski a, à la fin de sa vie, transmis les dernières méthodologies utilisées par son maître (ainsi que des apports venant de Nemirovitch-Dantchenko et de Mikhaïl Tchekhov). Dans son livre *L'analyse-action*, elle pose la question des priorités à prendre en compte lors de cette phase initiale du travail sur une pièce. Il lui apparaît nécessaire de définir deux points essentiels : l'événement déclencheur et l'événement principal. Le premier concerne l'ensemble des circonstances données, celles que l'on appelle la situation de départ, qui permet à l'action de s'enclencher. Le second correspond au point vers lequel l'action se dirige et se situe généralement vers la fin de l'œuvre. La confrontation de ces deux événements permet d'établir la nature du conflit qui est indispensable pour que l'action dramatique ait lieu.

Cette approche permet une méthodologie qui clarifie les enjeux. Elle peut être appliquée non seulement à la pièce toute entière, mais à chaque acte et à chaque scène : à partir de la situation initiale, un événement génère un conflit entre les personnages qui les fera agir l'un contre l'autre jusqu'au changement de leur relation et à l'arrivée d'une situation nouvelle. Dans la deuxième étape, les personnages vont continuer à agir jusqu'à ce qu'ils se retrouvent dans une situation encore différente et ainsi de suite, jusqu'à atteindre l'événement principal qui correspond au moment où le conflit se résout et la pièce se termine. À partir de ces éléments, il est possible d'établir l'action transversale de la pièce, c'est-à-dire une ligne continue de l'action qui passe à travers une chaîne d'événements traversant toute l'œuvre jusqu'à l'événement principal.

Ceci est, dans les grandes lignes, la pratique que nous avons reçue de la tradition stanislavskienne⁵.

Tenter d'appliquer ce système à un dialogue de Platon s'avère problématique. Selon cette approche traditionnelle, l'action transversale dans ses œuvres – comme *Ion*, *Euthyphron*, *Hippias mineur* ou *Criton* pour mentionner quelques dialogues que j'ai utilisé dernièrement avec mes acteurs – coïnciderait avec l'activité de Socrate qui tend à soustraire à un rhapsode la légitimité de sa profession, à obtenir d'un prêtre un argumentaire de défense pour son propre procès, à corriger un conférencier sur des questions liées à Homère ou encore à refuser la proposition d'un ami pour fuir de prison. Avec cette méthode, nous tomberions au mieux dans un enseignement vaguement moralisateur, mais nous ne traiterions pas la véritable action du dialogue qui est la pensée en mouvement. Cette pensée en action convoque des thèmes philosophiques, à l'occasion le savoir et l'inspiration, la justice et la sainteté, le libre arbitre et la connaissance, la loi humaine et la loi divine. Avec les outils habituels, l'acteur pourrait tout au plus s'identifier avec les personnages, se glisser dans leurs situations, s'attacher aux circonstances données, exprimer avec passion l'urgence de leurs intérêts individuels : le succès à un festival, la victoire au tribunal, l'assise d'une réputation professionnelle ou le fait de contourner une peine par la corruption. Avec cette approche, le spectateur ne pourrait qu'engager une réflexion sur la mesquinerie et l'égoïsme de l'humain, révélés par l'éclat d'intelligence du philosophe manipulateur. Il s'agirait, en bref, d'un hors-sujet par rapport aux réels enjeux des dialogues, au détriment des vrais questionnements qui ne se verraient ni ne s'entendraient sur scène. Dans cette approche méthodologique traditionnelle, nous serions donc dans une impasse : l'acteur développerait une action incohérente avec le genre spécifique du dialogue philosophique, la scène ne correspondrait pas du tout au sens même de ces textes. L'objet principal du dialogue serait ignoré au profit d'aspects secondaires concernant seulement le cadre extérieur dans lequel le véritable dialogue se passe. Il faudrait donc rechercher une autre solution.

En outre, le problème se pose pour n'importe quel texte dont l'action coïncide avec une pensée en mouvement. Il peut même s'agir de fragments conceptuels dans certaines scènes que l'on retrouve à l'intérieur

5. Cf. le schéma « Les Lois de la composition » au théâtre in M. Tchekhov, *Être acteur*, p. 145.

des pièces de la tradition. Dans les œuvres dramatiques d'auteurs comme Éschyle, Shakespeare, Molière, Goethe, Tchekhov, Pirandello et de certains contemporains, il arrive souvent que des personnages prennent la parole en termes philosophiques et, ce faisant, mettent « en veille » la situation, les circonstances données, les relations avec les autres personnages... et l'action se réduit exclusivement à la pensée en mouvement. Pendant ces moments, on peut dire que la pièce change de structure. Le travail sur les dialogues de Platon, ce maître de la pensée en action par excellence, permet donc au comédien de développer des outils valables pour toute pièce de théâtre qui comporte une pensée ou des passages conceptuels. Quelle méthode permettrait donc de mettre en avant l'action d'un tel texte conceptuel ?

1.4. Inverser le rapport de cause à effet

On peut se demander si, plutôt que partir de l'événement déclencheur, on ne pourrait pas par exemple commencer par l'événement principal. Ceci signifierait qu'au lieu de baser la dramaturgie sur les circonstances données – la situation qui fait que Socrate rencontre son interlocuteur –, il faudrait se concentrer sur l'endroit du dialogue où se situe sa conclusion philosophique (nous parlerons plus tard du dialogue aporétique sans conclusion apparente), étant donné qu'elle est le point d'arrivée de l'ensemble du processus dialogique. Pourtant, comment serait-il possible de partir de la conclusion qui en tant que telle ne devrait pas être connue avant qu'on y arrive ? Cette objection est légitime dans le cadre d'une conception traditionnelle de la pièce où les personnages – dans le cas de Platon Socrate, Ion, Eutyphron, Hippias ou Criton – ne peuvent pas connaître la fin du dialogue. Mais nous pouvons douter que ce soient les personnages qui agissent dans un texte conceptuel. Il est possible de soutenir que les textes de nature conceptuelle ne s'intéressent ni aux personnages, ni aux situations, ni à la psychologie mais aux différents positionnements vis-à-vis d'une idée. Représenter Socrate et ses interlocuteurs de manière réaliste n'apporte rien de tangible : ces figures existent comme porteurs de la dialectique de la pensée de Platon. Qui donc pourrait agir dans le dialogue, si l'on exclut le personnage ? La personne dans l'acte de traverser ces positionnements philosophiques. Car la personne qui agit (l'acteur) sait quel est l'événement principal et peut partir de cela pour agir durant tout le dialogue.

1.5. Le conflit de lutte et de jeu

Le principal axiome dramatique veut que le conflit engendre l'action. De quelle nature peut-il être dans un texte conceptuel ? Les acteurs connaissent l'évènement principal vers lequel ils dirigent le dialogue. Leur conflit ne peut pas être celui des personnages qui n'ont pas conscience de ce qui se passera dans leur avenir. Si pour ces derniers nous parlons de lutte ou de combat, comment nommer ce qui se joue entre les personnes ? Il s'agit d'une forme de jeu : les personnes dans l'acte de jouer nient connaître ce sur quoi en réalité ils s'accordent (l'évènement principal), en ayant pour objectif de déclencher l'action qui, grâce au conflit, leur permettra de traverser le dialogue. Cette posture mentale s'apparente à l'ironie dramatique, qui est le procédé selon lequel le spectateur sait quelque chose que les personnages (ou l'un d'eux) ignorent. Cette anticipation d'information est source d'émotion. Ici, les acteurs se substituent au spectateur. Les deux personnes en dialogue agissent d'un commun accord pour atteindre l'idée philosophique, mais ils le font en s'opposant l'un à l'autre de manière ironique durant tout le parcours, sans compter que ce mouvement peut apporter une bouffée d'oxygène, une légèreté et un comique souvent irrésistible.

Dans le cas du dialogue aporétique, on peut se demander, du fait de son absence de conclusion, si ce processus reste valable. En réalité, dans le dialogue aporétique, cette absence n'est qu'apparente. Elle n'est pas verbalisée, mais elle existe, par exemple par soustraction comme dans l'*Euthyphron*, ou sous forme de paradoxe comme dans l'*Hippias mineur* et dans l'*Ion*. L'évènement principal se situe dans ce cas au-delà de la fin du dialogue écrit, dans le territoire du non-dit. Comme Socrate suit les réponses de son interlocuteur, même lorsque ce dernier s'éloigne d'une option qu'on lui suggère, l'impasse à laquelle on arrive dans le texte écrit ne fait qu'indiquer que la clé du dialogue se situe dans le chemin non parcouru. Les acteurs peuvent donc se baser sur cet évènement principal, apophatique mais bien concret, pour la construction de leur dialogue⁶.

Il est légitime de se demander comment l'acteur peut développer un dynamisme qui maintienne vivant chez le spectateur l'intérêt de cette

6. Cf. à ce propos M. Erler, *Il senso delle aporie nei dialoghi di Platone* et G. Reale, *Autotestimonianze e rimandi dei dialoghi di Platone alle « Dottrine non scritte »*.

action qui est la pensée philosophique. Pour répondre, il faut introduire un nouveau terme fondamental en lien avec l'action.

1.6. La composition

Les personnes qui jouent agissent et créent, en même temps qu'elles le traversent, un parcours appelé composition. Sur la base de la partition écrite du dialogue platonicien, ces acteurs alternent les moments de désaccord et ceux de convergence.

Les moments de désaccord sont ceux où l'on recherche, développe, voire emphatise un conflit de jeu. Ils sont repérables dans le texte lorsque Platon a recours à des exemples déclinés en de nombreuses variantes, à des analogies et à des mythes. Ces derniers introduisent au moins deux aspects intéressants. D'une part ils racontent, avec des images mystérieuses, un sens qui aurait été impossible à rendre avec des concepts : l'âme, la caverne, l'attelage, l'Éros... D'autre part ils sont politiques : ils racontent les histoires fondatrices des peuples.

Ces déviations momentanées de la logique du dialogue accordent aux acteurs la possibilité d'improviser, de créer leurs propres variations, de devenir mythographes. Dans ces zones du texte où prédomine l'aspect épique, mais qui sont souvent aussi teintés d'ironie, et où l'on trouve des pièges et des erreurs volontaires de logique, les acteurs peuvent donner libre cours à leur créativité, inventer leurs propres analogies et adapter le texte platonicien à leur poétique, à l'actualité, aux faits divers, aux urgences du moment, aux réactions spontanées du partenaire et du public, tout en restant fidèle bien sûr au sens du dialogue. Ces parties peuvent être considérées comme « centrifuges » par rapport à sa direction. Leur fonction est d'atteindre, à travers une logique paradoxale, des moments de convergence pendant lesquels le conflit précédant s'aligne et le conflit suivant se larve.

Les zones de convergences sont en revanche « centripètes ». Contrairement aux précédentes, elles constituent les véritables nœuds conceptuels du dialogue. Ces zones représentent dans le jeu scénique les reflets de l'événement principal, un écho ou une anticipation de l'énergie de la conclusion philosophique du dialogue.

Le résultat est très éloigné de la première impression suscitée par le texte écrit. À l'écrit, Socrate apparaît comme un « Monsieur je sais tout » et son interlocuteur comme une réplique. Dans le processus de l'oralité

dialectique, l'acteur qui joue Ion, Euthyphron, Hippias ou Criton a le droit de « voler » le texte de Socrate (en l'adaptant bien sûr) afin que les deux positions puissent atteindre une même force et dignité. Le dialogue philosophique ne peut avoir lieu que dans cette parité, justifiée par le fait que les deux personnes en dialogue connaissent l'événement principal, bien qu'il soit nécessaire, afin de maintenir le conflit, que l'un d'eux puisse en jouer sa non-connaissance.

Voilà donc la composition en tant qu'outil d'acteur par laquelle l'énergie de l'action dialogique trouve, tout au long du texte, ses pôles d'opposition, tant dans le contenu que dans la forme, tant pour Socrate que pour son interlocuteur. En traversant avec un élan d'improvisation les zones de désaccords d'une part, et avec le souci d'une extrême précision de pensée et de verbalisation pour chaque nœud d'autre part, les personnes qui jouent peuvent vivre et accumuler émotionnellement l'apport philosophique du dialogue.

Il me paraît important d'éclaircir comment cette accumulation peut précisément se réaliser.

1.7. La perspective inversée

Le processus de composition peut avoir lieu si l'acteur arrive à ne pas constamment repartir « à zéro » après chaque événement conceptuel du dialogue. Il a besoin de s'organiser afin que ses rencontres avec les nœuds du dialogue ne se limitent pas au simple niveau d'information des spectateurs ou celui de pure logique rationnelle. Elles doivent plutôt lui permettre d'entrer dans une spirale émotionnelle. Ce processus a comme point de départ une vision pré-philosophique, une approche mondaine des questions évoquées, un lieu commun sur les questions débattues comme le sont souvent les positions des interlocuteurs de Socrate. À partir de là, l'acteur s'engage dans la traversée du labyrinthe organisé d'une pensée qui procède par jeux dialectiques et paradoxes pour arriver à des conclusions complètement opposées et à une reformulation philosophique de la question. C'est l'un des points les plus importants de cette approche de l'acteur. La personne qui agit dans ces dialogues trouvera dans les concepts philosophiques, et non pas dans les circonstances données, l'activation de son émotion scénique.

Pour décrire ce processus d'accumulation lié à cette spirale émotionnelle, nous devons avoir recours au terme stanislavskien de

perspective⁷. Dans les structures du théâtre psychologique, la perspective indique la ligne d'impulsion motrice interne que l'acteur repère et développe à partir de l'événement déclencheur. L'acteur avancera dans la pièce selon une perspective linéaire – suivant le schéma 1-2-3... – à partir de la propulsion de l'événement déclencheur et restant immergé dans les circonstances données : chaque partie de composition engendrera la suivante. Dans les structures de jeu qui sous-tendent les dialogues philosophiques, au contraire, l'acteur, qui traverse la composition textuelle 1-2-3 doit l'avoir préalablement construite à partir du final – suivant le schéma 10-9-8... – étant donné que c'est l'événement principal qui engendre les parties qui le précèdent (et non le contraire). Cette structure a donc besoin d'un acteur qui, dès le départ serait en mesure d'intérioriser l'événement principal, puis de l'affirmer ou de le nier selon la composition du dialogue et se lancer à sa poursuite selon une perspective inversée⁸. Il est donc nécessaire que la conscience de l'acteur ait été sensibilisée aux thèmes contenus dans le dialogue, qu'il en ait disséqué leurs différentes facettes avec son partenaire afin qu'elles acquièrent une importance existentielle pour lui.

Ces deux types de perspective sont le fruit de conceptions et méthodologies opposées. L'acteur utilisera la perspective linéaire dans les structures dramatiques qui ont pour objet de recherche la conscience humaine ; il utilisera par contre la perspective inversée dans les structures dramatiques qui ont pour objet de recherche la pensée en elle-même. Bien sûr, l'acteur doit agir de façon émotionnelle dans les deux cas, mais c'est la source et donc la nature de cette émotion qui sera différente.

2. Directing (*une mise en scène de Platon*)

Dans cette partie consacrée à la mise en scène des dialogues de Platon, je souhaite détailler la manière dont je développe avec les acteurs les trois étapes qui permettent, selon ma pratique, d'aboutir à un spectacle

7. Un chapitre entier (le cinquième : « La perspective de l'acteur et du personnage ») est consacré à ce sujet dans K. Stanislavskij, *Il lavoro dell'attore su se stesso*.

8. Pour la définition du terme, cf. P. Florenski, *La perspective inversée* ; pour son application au théâtre, cf. aussi G. Gotti, « L'acteur inversé ».

capable de s'adresser à l'intellect, à l'émotion et aux cinq sens de l'acteur et du spectateur.

La première étape consiste à aboutir à un spectacle autonome et satisfaisant en soi, uniquement centré sur l'action verbale. La deuxième repose sur la création d'une histoire visuelle indépendante du texte, composée d'images et d'atmosphères captivantes, et suffisante par elle-même. La troisième consiste à créer une polyphonie articulant les éléments de la première et de la seconde étape. L'objectif de l'ensemble de l'opération de mise en scène consiste dans le fait de permettre au dialogue de rentrer en résonnance avec les autres éléments de la scène afin que le spectateur, ainsi « bombardé » à travers ses cinq sens, puisse multiplier ses accès à une multiplicité du sens.

2.1. Le dialogue pur (la ligne verbale)

Comme expliqué plus haut, ni la situation, ni l'époque, ni les personnages, ni les relations n'ont priorité dans le dialogue platonicien. C'est la pensée en mouvement elle-même qui doit être intéressante, qui doit pouvoir être un spectacle en soi, comme une partie de ping-pong conceptuel ouverte au public, sans aucun besoin d'une mise en scène traditionnelle qui ne ferait qu'obscurcir le contenu en déplaçant l'attention du public sur des aspects sans importance. C'est pourquoi il est préférable de traiter la ligne verbale de façon isolée.

Les acteurs, après avoir longuement improvisé le texte avec leurs propres mots, vont graduellement réintégrer le texte original. Ils conservent cependant la liberté de créer des incursions imprromptues aussi avec le public, quand ils le souhaitent et de façon cohérente et compatible avec la composition qu'ils partagent. Le résultat atteint est une grande maîtrise dans la gestion des jeux dialectiques, des pièges, des renversements de situations, des changements de rythmes et des différents registres de jeu (épique, rhétorique, histrioniques, absurdes...). En soi, ce genre de travail n'aurait besoin de rien d'autre pour être un spectacle digne de ce nom.

Mais on peut aussi aller plus loin en ajoutant une ligne visuelle au dialogue. Jusqu'ici, le metteur en scène a travaillé avec ses acteurs de manière intuitive en se basant sur des premières impressions, c'est-à-dire sur ce qui le touche plus particulièrement dans ce dialogue. Cependant, graduellement, il a extrait les thèmes qui l'intéressent profondément.

Ceux-ci peuvent être nombreux, évidents ou cachés. Ils répondent à la question : « De quoi cette œuvre me parle-t-elle ? » Mais dans ce paysage de thèmes, le metteur en scène doit préciser le noyau autour duquel se constituera le spectacle à venir. À partir d'une analyse personnelle, il définira, avec les acteurs, l'idée principale (sans accorder trop d'importance aux sous-titres qui accompagnent souvent les dialogues tels que « sur l'*Illiade* », « sur la sainteté », « sur le mensonge », « sur le devoir »). Une fois définis, les thèmes et l'idée principale, comme pour une partition symphonique, il sera possible d'ajouter d'autres lignes qui formeront la partition de la mise en scène du dialogue.

2.2. Le tableau et l'histoire (la ligne visuelle)

Même si le dialogue philosophique doit pouvoir être en soi auto-suffisant, il est important pour une mise en scène – qui n'est pas une pièce radiophonique – que l'idée principale puisse solliciter non seulement l'ouïe des spectateurs, mais aussi les autres sens.

Selon Stanislavski, c'est l'image qui constitue la charnière entre le concept et le sensible ; l'acteur, comme chaque artiste, doit pouvoir faire passer un concept du monde des idées au monde sensible, de l'invisible au visible. L'image peut être intérieure et rendre une idée émotionnellement présente dans la conscience de l'acteur, ou alors être extérieure et dans ce cas, elle pourra recouvrir une forme concrète qui touchera le spectateur. Elle servira donc de métaphore visuelle, symbolique ou narrative au dialogue, transmis sous forme de dialectique orale.

Pour ce travail sur l'image, j'ai développé une approche particulière, en me référant à certains grands maîtres de la peinture moderne. Des artistes surréalistes comme Magritte, Ernst, De Chirico, Chagall ou Dali ont représentés de manière plastique des idées ou des concepts abstraits (parfois explicités dans les titres mêmes de leurs tableaux). Je sélectionne donc une œuvre qui évoque pour moi l'idée principale du dialogue platonicien, et je le fais de manière intuitive, en faisant plus confiance à l'émotionnel qu'à la rationalité. À partir de cette œuvre, je commence par écrire une histoire qui a pour début, pour événement principal ou pour fin l'instant représenté sur le tableau, comme s'il s'agissait d'un arrêt sur image d'un film. Avec les acteurs, je passe ensuite au développement tridimensionnel de cette narration. L'histoire se composera d'actions psychophysiques qui s'appuient sur une scénographie, des costumes,

des accessoires, des atmosphères, des lumières, des musiques – le tout dépourvu de mots.

En somme, nous abordons les répétitions comme s'il s'agissait d'un spectacle sans texte. Comme c'est le cas pour le tableau d'origine, où le concept même de composition visuelle est déjà profondément inscrit, la narration sera organisée à son tour sous forme de composition scénique.

2.3. La mise en scène du dialogue (le combiné)

Une fois cette seconde partie terminée, nous nous trouvons face à deux œuvres scéniques très différentes et autonomes. D'un côté, nous avons le dialogue platonicien pur, sans mouvements ni effets, et de l'autre une action dramatique qui se déroule sans aucun texte. La première œuvre est basée sur une composition dont l'action transversale est de type verbal-conceptuel. L'action de la deuxième est en revanche de type psycho-physique.

Dans le dialogue, les acteurs se retrouvent immobiles dans l'espace scénique, le plus souvent assis assez loin l'un en face de l'autre, et agissent l'un avec ou contre l'autre par le biais de l'oralité dialectique et selon une perspective inversée. Dans l'action dramatique par contre, les acteurs traversent les événements scéniques de la trame inspirée par le tableau selon une perspective linéaire.

Dans la première œuvre, le public (pendant les répétitions, il s'agit du metteur en scène et des comédiens hors scène) observe le labyrinthe des argumentations philosophiques, dans la seconde il suit l'histoire des deux personnages. Il faudra maintenant fondre en une seule œuvre ces deux travaux autonomes : l'histoire visuelle, créée à partir du tableau, accompagne dans l'espace et le temps le dialogue philosophique. Le dialogue organise le matériel visuel selon les priorités des événements conceptuels. Les deux formes sont un agencement de compositions dont les fragments sont séparés et liés par des événements. Dans la mesure du possible, il faut faire coïncider les événements de la ligne verbale avec ceux de la ligne visuelle ; mais il est aussi possible que certaines parties de la composition verbale (par exemple les plus complexes) nécessitent plus d'attention et restent à l'état pur, sans superposition de la ligne visuelle. Pareillement, certaines parties de la ligne visuelle, par exemple les plus suggestives, peuvent se faire sans la superposition de la ligne textuelle. La plupart du temps, les deux lignes se superposent mais n'ont pas le même

statut : la ligne visuelle, bien qu'autonome par rapport à la ligne textuelle, accompagne le sens du dialogue qui reste toujours prioritaire. Ceci justifie que certains événements ou certaines parties de la composition de la ligne visuelle soient modifiés, surtout si l'on craint le contre-sens avec la ligne conceptuelle, car au fond il ne faut pas oublier que c'est le dialogue de Platon que l'on veut mettre en scène.

Le résultat est un spectacle qui n'est pas une illustration du dialogue et qui contraint les acteurs et les spectateurs à connecter ce qui se dit et ce qui se voit, trouvant dans cette connexion un troisième sens, qui n'existe dans aucune des deux œuvres précédentes prises séparément.

3. Training (*des exercices et des jeux pour une physique du métaphysique*)

Une méthode du jeu d'acteur et de mise en scène devrait être accompagnée d'exercices de *training* spécialement conçus pour elle, encourageant non seulement sa bonne compréhension, mais également sa mise en pratique. Nous entendons le terme *training* comme un temps réservé à des exercices physiques qui permettent de mettre le corps dans de bonnes disposition créatives. En effet, le corps entier emmagasine les informations plus rapidement et complètement que le seul intellect. C'est au travers de son interaction psychophysique que l'acteur peut envisager les questions et les problèmes liés à la méthode, au même titre que certains concepts philosophiques ou des points d'analyses des matériaux littéraires. Chaque *training* nécessite la présence du formateur ou du metteur en scène comme guide.

L'acteur trouvera son intérêt dans l'accumulation d'exercices dûment choisis : ils lui offriront l'opportunité de réaliser sur le plateau ses intuitions et l'aideront à mettre en place les dialogues philosophiques selon la méthodologie étudiée. Il ne suffit pas de se contenter d'une analyse approfondie du texte : bien que celle-ci soit la base du travail qui suit, elle risque, toute seule, de paralyser la liberté de l'acteur. Pareillement, on ne peut pas se contenter de développer un talent d'improvisation : même s'il est bien dirigé grâce à l'analyse sous-jacente, cet effort de créativité spontanée a besoin d'être soutenu et alimenté pour ne pas s'user. Voilà donc à quoi sert le *training* : à créer l'énergie et l'habitus nécessaires à l'acteur pour réaliser sur scène d'un côté la précision de son analyse et de l'autre la liberté dans l'improvisation, deux piliers nécessaires à un spectacle

de qualité. Je considère cette phase de travail fondamentale au point de commencer toujours mes cours ou répétitions par une séance de *training*.

Dans notre cas, j'en ai développé une forme (reçue de mes maîtres et réélaborée) qui soutient spécifiquement le processus du dialogue philosophique. Il s'agit d'un corpus d'exercices qui traitent des différents points susmentionnés et qui offrent à l'acteur les outils et les techniques indispensables à notre approche. Ils ont notamment pour vocation de faire ressentir la différence entre le conflit de lutte et le conflit de jeu ; de faire comprendre la différence entre l'action (physique ou verbale) et l'objet de jeu ; d'aider à appréhender l'accord préalable au conflit qui fera avancer dans la composition et d'habituer la nature scénique de l'acteur à l'autonomie de la ligne de mise en scène par rapport à celle du dialogue. Ces quatre objets de recherche sont traités de manière parallèle. Les tâches se complexifient de jour en jour et leurs différents aspects se complètent et se nourrissent les uns les autres.

Conclusion

Dans le *Phèdre*, Platon critique l'écriture ; dans *La République*, il bannit le théâtre de la cité idéale en tant qu'imitation d'une imitation et donc éloignement de la vérité. Mais voilà que Platon a continué à écrire et, qui plus est, que son œuvre est rédigée dans une forme dramatique : deux paradoxes en un seul homme, comme pour signifier que la philosophie n'est pas l'affaire de traités, mais qu'elle se construit par le dialogue, entre deux interlocuteurs opposés par un conflit autour d'un même objet dont ils partagent la recherche.

J'aime penser à un autre paradoxe. Selon mon expérience, l'acteur qui accepte de faire l'effort d'alimenter son imagination avec la rude discipline des dialogues platoniciens et d'entraîner avec eux son potentiel d'expressivité acquiert une liberté, un humour, une ironie et une légèreté qui lui permettront, à travers les intrigues des œuvres dramatiques les plus diverses, d'interroger cette vérité que depuis toujours les hommes, ces animaux insatisfaits, viennent chercher au théâtre.

Giampaolo GOTTI

Accademia Teatro Dimitri

Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana

BIBLIOGRAPHIE

- ALSCHITZ, Jurij, *Lavorare con il dialogo. Un nuovo approccio alla recitazione dei dialoghi teatrali*, traduzione Giovanni Gorla, Roma, Audino, 2019.
- , *Training forever! Oltre cento esercizi per allenare il corpo e sviluppare la creatività*, traduzione Cristina Giannelli, Roma, Audino, 2015.
- ERLER, Michael, *Il senso delle aporie nei dialoghi di Platone. Esercizi di avviamento al pensiero filosofico*, traduzione Claudio Mazzarelli, Milano, Vita e Pensiero, 1991.
- FLORENSKI, Pavel, *La perspective inversée. L'iconostase et autres écrits sur l'art*, traduction Françoise Lhoest, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1992.
- GOTTI, Giampaolo, «L'acteur inversé. Métaphysique de Vassiliev», *Anatoli Vassiliev: Tradition, Pédagogie, Utopie, Théâtre/Public*, 182 (2006), p. 33-39.
- KNEBEL, Maria. *L'analyse-Action*, adaptation d'Anatoli Vassiliev, traduction Nicolas Struve, Sergeï Vladimirov, Stéphane Poliakov, Arles, Actes Sud, 2006.
- REALE, Giovanni, *Autotestimonianze e rimandi dei dialoghi di Platone alle «Dottrine non scritte»*, Milano, Bompiani, 2008.
- RUFFINI, Franco, *Stanislavskij. Dal lavoro dell'attore al lavoro su di sé*, Roma/Bari, Laterza, 2005.
- STANISLAVSKIJ, Konstantin, *Il lavoro dell'attore su se stesso*, a cura di Gerardo Guerrieri, traduzione di Elena Povoledo, Roma/Bari, Laterza, 2003 (1968).
- , *Il lavoro dell'attore sul personaggio*, a cura di Fausto Malcovati, traduzione di Anna Morpurgo, Maria Rosaria Fasanelli, Roma/Bari, Laterza, 2008.
- TCHEKHOV, Mikhaïl, *Être acteur: la technique du comédien*, traduction de l'anglais par Élisabeth Janvier et Paul Savetier, Paris, Pygmalion, 1986.

VASSILIEV, Anatolij, *Sept ou huit leçons de théâtre*, textes traduits, révisés et annotés par Martine Néron, Paris, P.O.L., 1999.

—, *A un unico lettore. Colloqui sul teatro*, a cura di Alessio Bergamo, Roma, Bulzoni, 2000.